

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang “Implementasi Alat permainan Edukatif (APE) Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK PGRI 1 Kepanjen Malang T.A 2019/2020” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Alat Permainan Edukatif (APE) usia 5-6 tahun di TK PGRI 1 Kepanjen sudah berjalan dengan sangat baik, karena di dorong dan didik dengan guru yang memiliki kemampuan dan pengalaman yang baik. Pelaksanaan APE dilakukan dihari jumat dan sabtu sebagai pengembangan diri anak, dan disela-sela aktivitas belajar sebagai penghilang kebosanan anak. Disamping itu guru juga memberikan penilaian langsung kepada anak bagi anak yang aktif saat pelaksanaan permainan. Pelaksanaan APE dilakukan bertujuan agar anak-anak bisa mengenal berbagai macam jenis Permainan di dunia bermain anak. Tidak hanya itu, anak-anak juga bisa menambah wawasan pengetahuan, mengembangkan imajinasi anak melalui permainan.
2. Perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK PGRI 1 Kepanjen sudah sangat baik, hal itu dilihat dari adanya program yang guru buat seperti RPPH dan Penilaian langsung yang diberikan kepada anak. Keikutsertaan anak-anak saat adanya kegiatan yang berhubungan dengan kreativitas, seperti kegiatan lomba mewarnai merupakan perkembangan yang baik juga bagi kreativitas anak. Perkembangan kreativitas anak juga dipengaruhi atas beberapa faktor diantaranya: usia anak, dorongan dan motivasi orang tua serta lingkungan yang memberikan nilai positif kepada anak.

3. Faktor-faktor pendorong dan penghambat dalam mengembangkan kreativitas anak di TK PGRI 1 Kepanjen yaitu: Usia anak, dorongan motivasi yang diberikan orang tua, dan lingkungan yang memberikan dampak positif kepada anak, bukan malah sebaliknya. Dampak yang baik dapat membantu mengembangkan kreativitas anak, seperti halnya lingkungan sekitar anak. Jika lingkungan dapat membantu mendorong kreativitas anak, maka kreativitas anak akan dapat dikembangkan dengan baik. Namun, jika lingkungan memberikan dampak yang buruk dan tidak adanya dorongan dan dukungan yang orang tua berikan kepada anak maka kreativitas anak tidak akan dapat berkembang sebagaimana usia anak pada umumnya.
4. Kendala dan solusi dalam menerapkan Alat Permainan Edukatif (APE) yaitu: tidak meratanya bentuk dan warna Alat Permainan Edukatif yang tersedia, sehingga menimbulkan suasana yang kurang kondusif akibat dari anak-anak yang saling berebut media dan penggunaan media dilakukan secara berkelompok, serta kebosanan dan kejenuhan anak saat dilakukannya kegiatan. Dan solusinya adalah memberikan arahan kepada anak, menjelaskan kepada anak serta membuat tambahan media agar setiap anak memiliki media sendiri-sendiri tidak berkelompok dan mencuri perhatian anak dengan cara bernyanyi, memberikan pertanyaan, atau bahkan bercerita.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan tersebut, maka dalam Implementasi Alat Permainan Edukatif (APE) dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di kelompok B di TK PGRI 1 Kepanjen melakukan upaya-upaya sebagai berikut:

- a. Untuk kepala sekolah seharusnya lebih baik lagi dalam mengelola sarana dan prasarana yang ada dalam sekolah ini terutama Alat Permainan Edukatif (APE), agar sarana dan prasarana sekolah memenuhi kriteria.

- b. Kepada guru diharapkan untuk meningkatkan kualitas pengajarnya tentang bagaimana cara bermain Alat Permainan Edukatif (APE) yang baik sehingga dapat memberikan dampak yang positif untuk anak.
- c. Kepada orang tua diharapkan untuk mencoba menerapkan dan menyediakan Alat Permainan Edukatif (APE) di rumah agar anak dapat latihan dan perkembangan kreativitas anak semakin meningkat karena sering dilatih.
- d. Peneliti menyadari banyak keterbatasan dan kekurangan dalam kegiatan penelitian ini, baik ditinjau dari fokus penelitian, waktu pengumpulan data, keterbatasan dalam teknik pengumpulan data, masih kurangnya pengetahuan dalam menganalisis data dan keterbatasan dalam membuat instrument penelitian, maka diharapkan adanya penelitian selanjutnya untuk lebih mengembangkan dan memperdalam kajian pada penelitian.